

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan adalah para remaja lebih sulit dalam mengatur waktu atau kegiatan mereka dalam sehari-hari. Remaja atau target sasaran memiliki kesadaran diri yang kurang, dimana para remaja atau target sasaran lebih suka diatur atau diberi deadline oleh guru maupun dosen. Target sasaran sendiri sebagai pengguna smartphone juga lebih menghabiskan waktu mereka dengan smartphone mereka berjam-jam dan merasa banyak beban dalam hidupnya karena sulit mengatur kegiatan mereka sehari-hari, dan membuat hidup mereka lebih tidak sehat atau mudah sakit-sakitan. Hal inilah yang sering terjadi di kehidupan di jaman sekarang dan membuat para remaja kurang efektif dan kurang fokus dalam melakukan kegiatan sehingga hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Melalui permasalahan yang ada muncullah aplikasi Schedtime yang menjadi sebuah solusi bagi para remaja atau target sasaran dalam mengatur waktu atau mengatur jadwal mereka dalam keseharian sebagai pengingat mereka secara manual tanpa butuh bantuan orang lain. Aplikasi Schedtime merupakan media perancangan visual dalam bentuk aplikasi dimana bertujuan untuk memudahkan bagi target sasaran khususnya remaja dalam kegiatan sehari-hari mereka dan mengajarkan mereka lebih disiplin serta hidup lebih sukses dan sehat.

Ketika para target sasaran merasa perlu diingatkan, aplikasi Schedtime inilah sangat sesuai bagi mereka karena bisa mengingatkan mereka hingga benar-benar mereka ingat lagi tujuan hidup mereka sendiri. Dalam perancangan ini, media aplikasi sendiri menjadi media utama yang digunakan untuk berkomunikasi tentang ide kepada target sasaran. Dimana sekarang ini perkembangan teknologi sudah sangat maju dan membuat smartphone menjadi hal yang penting dan selalu dibawa oleh setiap masyarakat tanpa terkecuali. maka aplikasi Schedtime sendiri akan sangat mudah didapat dan digunakan oleh setiap orang dimanapun dan kapanpun, khususnya para remaja dengan teknologi internet. Dan adanya ide perancangan desain aplikasi Schedtime ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para remaja maupun pengguna yang lainnya (selain remaja).

V.2 Saran

Saran yang diharapkan bagi perancangan desain aplikasi Schedtime ini adalah:

- Butuh dukungan dan masukan dari berbagai pihak terhadap perancangan desain aplikasi Schedtime ini agar semakin menjadi sebuah solusi yang efektif dan dapat direalisasikan.
- Pentingnya kesadaran bagi target sasaran atau para remaja sendiri untuk lebih mengerti tentang berharganya waktu dan lebih bisa untuk mandiri dalam manajemen waktu atau mengatur setiap kegiatan yang ada.
- Aplikasi Schedtime ini menjadi solusi bagi para remaja dalam membantu mereka memudahkan untuk mengatur jadwal kegiatan sehari-hari mereka dan sebagai pengingat mereka akan kegiatan maupun jadwal tertentu.



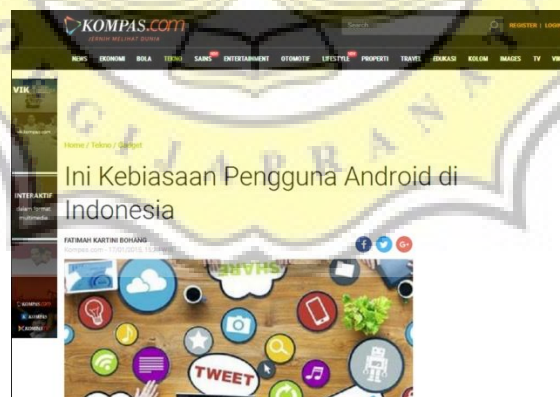
LAMPIRAN



Gambar L.1 Artikel Kompas.com- 02/03/2017, 16:00 WIB



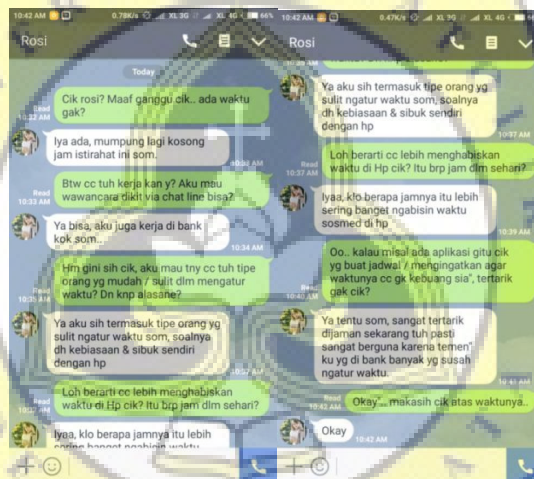
Gambar L.2 ArtikelMerdeka.com – 19/03/2013. 22:42 WIB



Gambar L.3 Artikel Kompas.com – 17/01/2015, 15:28 WIB



Gambar L.4 Screen Shot Wawancara dengan anak kuliah yang bekerja
(Oki – Mahasiswa Unika yang bekerja)



Gambar L.5 Screen Shot Wawancara dengan Alumni Mahasiswa yang sedang bekerja
(Rosi – Alumni Mahasiswa Unika yang sedang bekerja)

Hasil Wawancara dengan Bu Endang (Dosen Psikologi Unika Soegijapranata Semarang)

Keterangan :

Penulis : P

Dosen Psikologi : DP

- P : Sebagai Dosen Psikologi Unika, menurut anda perilaku mahasiswa itu seperti apa saja? Kalau bisa dijabarkan (sulit -> mudah dibelajari / dididik)

DP :Perilakunya dalam problem kurang fokus, jadi kalau kelompok hanya beberapa saja yang mengerjakan, sering mengobrol, tidak ada persiapan jika presentasi

- P : Secara Psikologi apakah mengubah kebiasaan itu mudah / sulit ? mengapa?

DP : Mudah / sulit tergantung dari individu, problemnya tidak punya tujuan / tidak fokus, kalau orang jalan punya tujuan dia jelas, tetapi kalau tidak tau tujuannya, bisa mampir sana-sini, jalannya juga pelan. Kalau punya tujuan lebih cepat sampai dan bisa lebih cepat

- P : Apa saja yang bisa merubah kebiasaan seseorang itu sendiri ?

DP : Untuk meningkatkan motivasi taat pada tugas, bisa selesai cepat, setiap mahasiswa harus punya tujuan jangka pendek dan jangka panjang, mau lulus kapan, nilai IP di target, jangka pendek ya dalam keseharian harus gimana mengisi hari-harinya, caranya harus punya target / milikilah target , pengen selesai cepat lalu bekerja, bekerja dengan bersaing maka ada motivasi dan akan memiliki jangka pendek sendiri.

- P : Menurut Anda umur berapa manusia / seseorang itu mudah untuk dipengaruhi / berubah kebiasaannya / perilaku? Dan umur berapa yang sulit untuk dipengaruhi ? kenapa?

DP : kalau masih kecil diingatkan, tapi orang tua juga harus motivasi anak untuk melatih, orang tua masih mengatur sampai sma, ini kesalahan orang tua, anak biasanya digandeng, tapi kalau dilepas ya jalan, kalau mahasiswa sadar bahwa harus mandiri maka dia emg harus lepas, dari kelas 5 Sd, perkembangan kognitif 11 tahun sudah bisa merencanakan bisa mengkonsumsi sesuatu, membuat hipotesa, sulit diomongi kalau sudah sma, sma kelas 1 dan kelas 2, kelas 3 sma sudah mulai dewasa dan berpikir kedepan, sma kelas 1 dan kelas 2 susah dikarenakan hormone belum stabil, scr psikologi mencari jati diri, suka bersosialisasi, ikut grup sana dan sini, susah diatur

- P : Dalam hal perilaku yaitu Disiplin, Disiplin tentang waktu, menurut anda apakah sudah sebagian besar mahasiswa unika disiplin dengan waktu? Contoh saja dalam mengumpulkan tugas?

DP : Di Indonesia kedisiplinan memang rendah, biasanya mahasiswa sih lebih berpikir the power of kepepet, kemudian hasilnya jelek / kurang bagus, kalau memang sudah direncanakan / dicicil ya pasti hasilnya bagus dan sesuai, Mahasiswa kita di Unika itu rendah dalam kemandirian harus dipaksa diatur secara factor eksternal tidak bisa internal.

- P : Secara Psikologi apa saja yang dapat membuat Mahasiswa/I Unika bisa lebih disiplin dalam waktu?

DP : Sesuai dengan penelitian, mahasiswa harusnya sudah bisa mandiri tanpa diingatkan tapi tidak bisa, maka dosen galak untuk mendisiplinkan, tapi malu untuk mahasiswa dan kenyataannya seperti itu, kalau membuat alat / aplikasi seperti itu lebih bagus, karena seolah-olah dari dirinya, factor internal tidak merepotkan orang lain, sudah melatih mandiri sendiri, jangan sampai dimarahi itu sudah mengingatkan, mengajarkan kemandirian, kalau diluar / orang barat pakai notes, tapi diindonesia tidak memakai notes, di luar juga dilatih dari kecil tapi diindonesia sendiri soalnya kalau ditulis dibuku nanti hilang, tapi kalau hp tidak hilang

- P : Kalau mahasiswa itu mudah gak diatur / mudah diatur?

DP : Ya bisa, karena dari dasar psikologi umur 18 ke atas adalah fase dewasa, mulai dewasa, mengatur diri sendiri.

- P : Apakah ada teori psikologi yang bisa mendukung dalam disiplin waktu?

DP : Teori kedisiplinan ada, tapi kalau tentang waktu tidak ada, disiplin itu banyak.

- P : Secara Psikologi, manusia pada jaman sekarang / saat ini membutuhkan apa saja? (bidang Medsos)

DP : Setiap manusia itu makhluk sosial, kalau bayi aja ditemani nanti senyum itu bukti bahwa makhluk sosial yang membutuhkan sosial dengan orang lain. diindonesia banyak ngomong, gak ada privasi dibanding Negara china, dan lain".

- P : Menurut Ibu, Disiplin dalam waktu itu penting / tidak? Penting itu diajarkan sejak usia kapan? Mengapa?

DP : Penting, karena bisa mengubah karakter seseorang untuk menjadi lebih baik. Sejak umur 11, sd kelas 5, prnya tau gak, atau orang tuanya mengingatkan kalau ada pr.

- P : Secara Psikologi bagaimana cara mendisiplinkan seseorang tentang waktu?

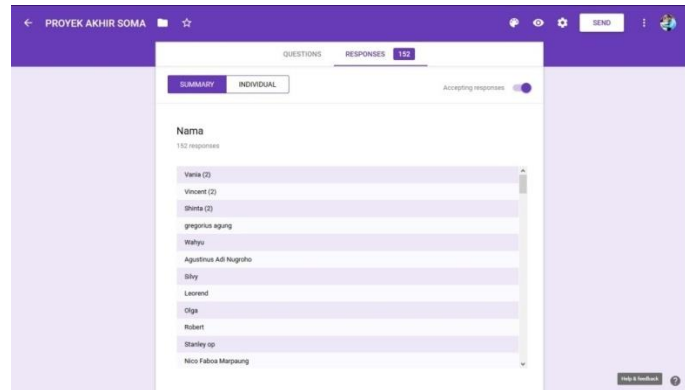
DP : Kalau kedisiplinan waktu yang pertama adalah dilatih, pakai latihan maka perilaku dibentuk, kalau sudah terlanjur harus diingatkan mau melangkah kemana, mau apa,

- P : Bagaimana mengatasi agar orang itu lebih sadar / merasa ingin disiplin?

DP : Sesuai dengan topikmu yaitu aplikasi ya agar orang lebih ingin sadar, dalam pemakaian aplikasimu itu, kalau dia itu pelupa ya ditulis, ya kebiasaan, yang bisa mengingat biasanya dirinya sendiri, kalau orang itu merasakan manfaatnya pasti orang itu akan disiplin dengan menggunakan aplikasi itu. kalau orang itu merasakan sebuah keharusan dalam menggunakan aplikasi tersebut pasti orang itu bosan, tetapi kalau memang merasakan manfaatnya dan menyenangkan orang itu pasti gak mungkin bosan dan akan melakukan / menggunakan aplikasi tersebut secara berkala agar lebih disiplin.

- P : Psikografis / gaya hidup seseorang dapatkah berubah? Mengapa?

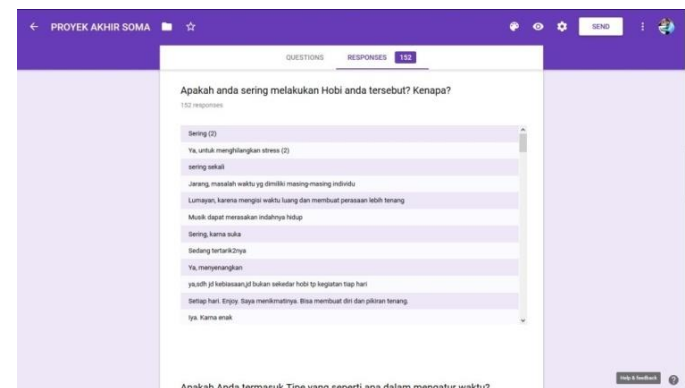
DP : Di unika banyak sibuk di UKM / kegiatan-kegiatan mahasiswa tapi juga lupa dengan kewajiban yang lain karena kesibukan., mahasiswa kelihatan ketika skripsi, tesis molor-molor akan kelihatan kalau sulit mengatur waktu karena dituntut kemandiriannya, biasanya kalau kuliah dan tugas kan selalu diatur eksternal, tapi kalau skripsi tesis kan kemandirian faktor internal, harusnya dituntut secara faktor eksternal. Kalau buat alat / aplikasi itu eksternal tapi dibuat oleh orang itu sendiri yang mengatur.



Gambar L.6. Kuesioner Hobi dan Kebiasaan Remaja 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.7. Kuesioner Hobi dan Kebiasaan Remaja 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.8. Kuesioner Hobi dan Kebiasaan Remaja 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)

←

PROYEK AKHIR SOMA

👤

🏠

⚙️

🔍

👤

DEMY

⋮

👤

QUESTIONS

RESPONSES

152

Apakah Anda termasuk Tipe yang seperti apa dalam mengatur waktu?

152 responses

Tipe	Persentase
Mudah	78.7%
Sulit	21.3%

● Mudah
● Sulit

Apakah alasan anda yang memilih Tipe (mudah/sulit) dalam mengatur waktu?

152 responses

Karena sibuk (2)

mudah menjadi kebiasaan

Karena malas

👤

🏠

⚙️

🔍

👤

DEMY

⋮

👤

[illegible]

QUESTIONS RESPONSES 152

Apikasi yang mempermudah dalam mengatur waktu

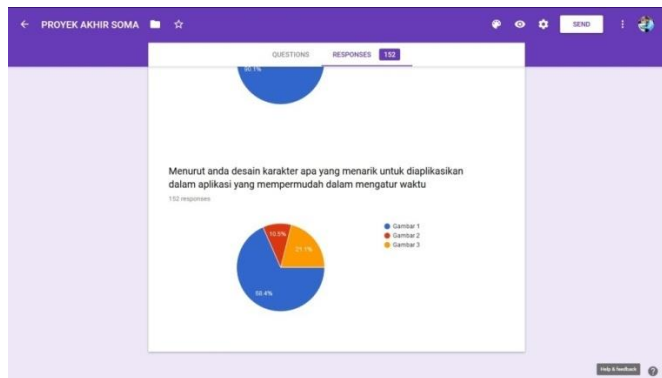
Jika ada aplikasi yang mempermudah dalam mengatur waktu apakah anda tertarik?

152 responses

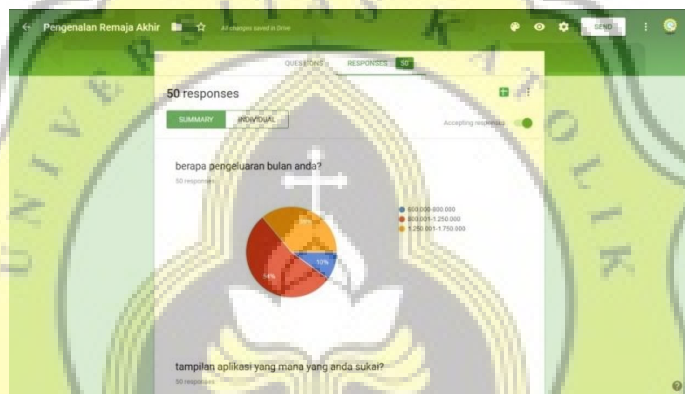
Response	Percentage
Ya (Yes)	93.7%
Tidak (No)	6.3%

Menurut anda desain karakter apa yang menarik untuk diaplikasikan dalam aplikasi yang mempermudah dalam mengatur waktu

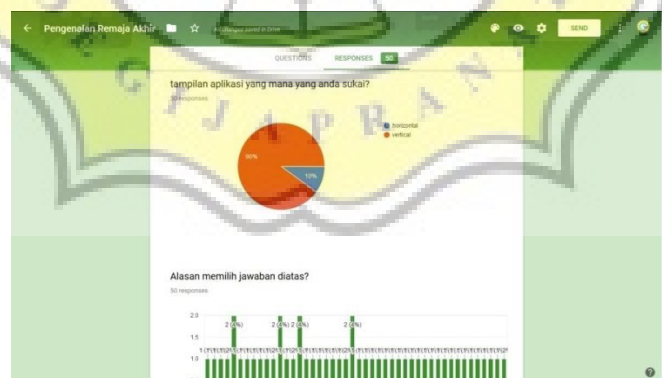
Gambar L.13. Kuesioner Hobi dan Kebiasaan Remaja 8
(Sumber: Dokumen Pribadi)



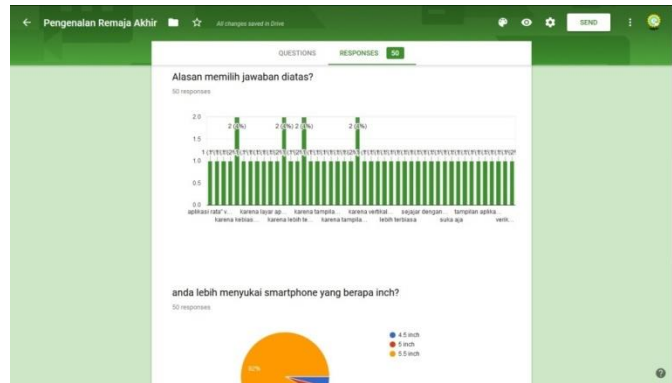
Gambar L.14. Kuesioner Hobi dan Kebiasaan Remaja 9
(Sumber: Dokumen Pribadi)



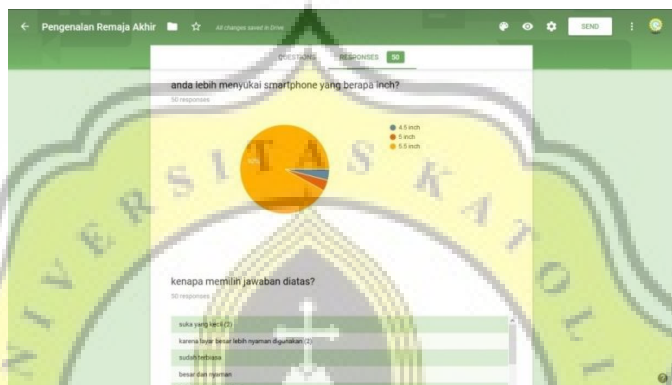
Gambar L.15. Pengenalan Remaja Akhir 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)



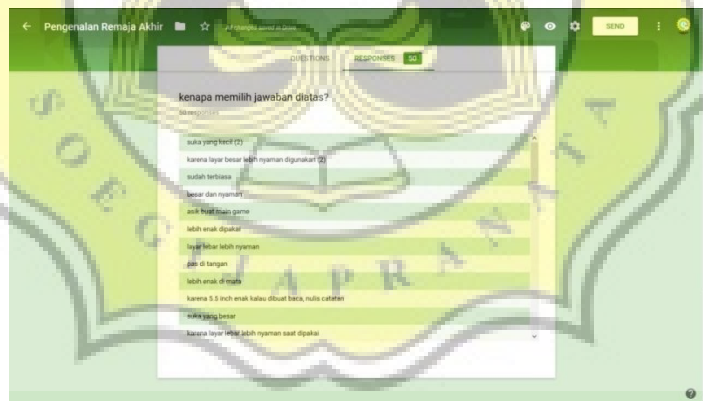
Gambar L.16. Pengenalan Remaja Akhir 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)



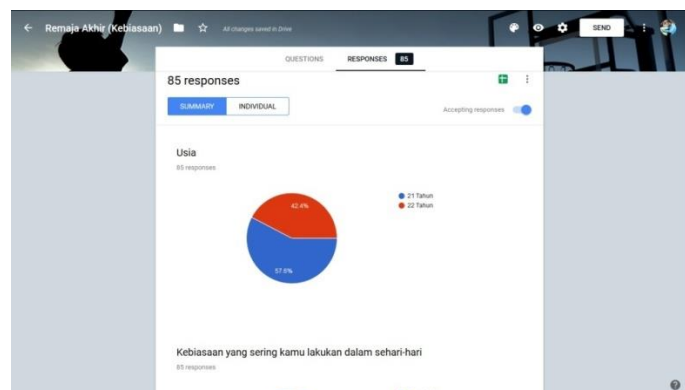
Gambar L.17. Pengenalan Remaja Akhir 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.18. Pengenalan Remaja Akhir 4
(Sumber: Dokumen Pribadi)

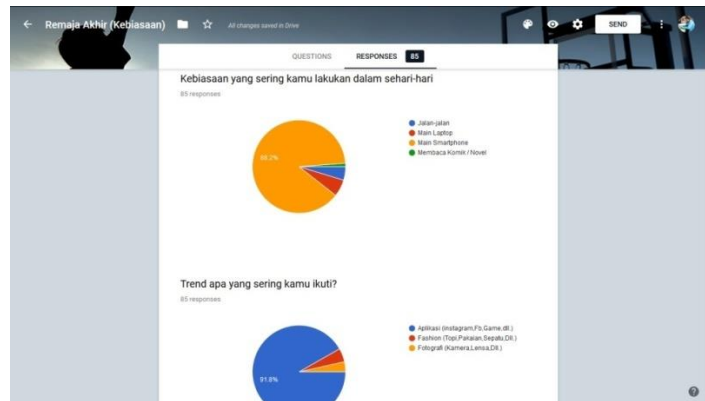


Gambar L.19. Pengenalan Remaja Akhir 5
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.20. Kuesioner Remaja Akhir 1

(Sumber: Dokumen Pribadi)

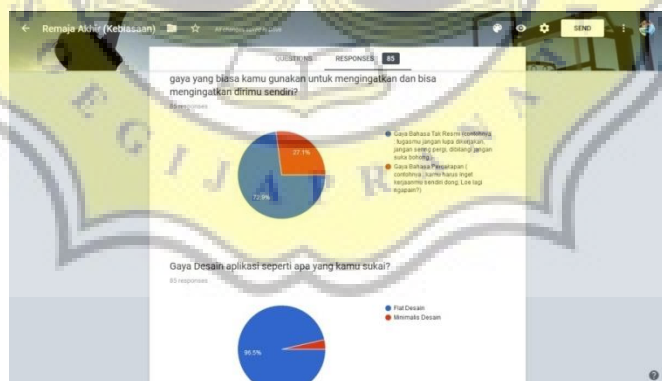


Gambar L.21. Kuesioner Remaja Akhir 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Alasan kenapa memilih jawaban diatas?
85 responses

- ask (3)
- berting dan menarik (3)
- ask dan mudah diikuti (3)
- ask dan rame (2)
- rame dan ask (2)
- Lagi tren
- Buka Tren
- Aplikasi lebih mudah mendapatkan informasi baru
- Kamu aplikasi lebih seru dan mudah mendapatkan informasi
- Jaman sekarang aplikasi banyak jadi ga'ang' dan mendapatkan informasi. Aplikasi yang kamu
- Aplikasi lebih mudah bisa dapat informasi yang banyak
- Aplikasi itu biasanya tidak p'ribasi'

Gambar L.22. Kuesioner Remaja Akhir 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.23. Kuesioner Remaja Akhir 4
(Sumber: Dokumen Pribadi)

← Remaja Akhir (kebiasaan) ☆ All changes saved in Drive

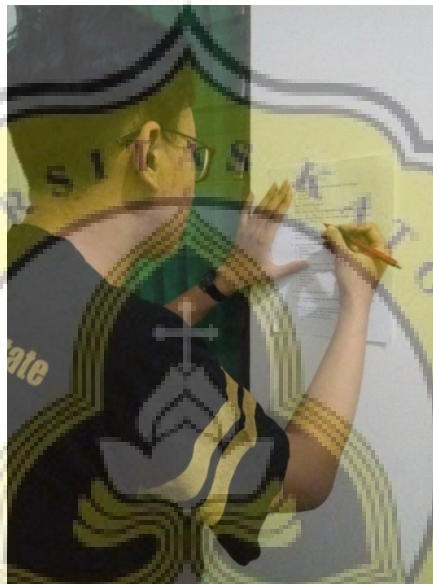
QUESTIONS RESPONSES 4

Apa alasan memilih gaya desain yang diatas?

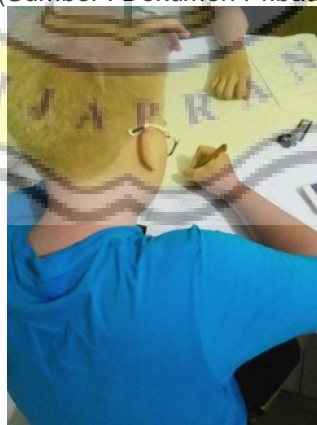
20 responses

simpel (5)
sedehana (5)
simpel dan sedehana (4)
simpel dan menarik (3)
elegan (2)
simpel dan elegan (2)
menarik (2)
kesan sedehana (2)
menarik dan simpel (2)
keren (2)
simpel dan keren (2)
keren dan elegan (2)

Gambar L.24. Kuesioner Remaja Akhir 5
(Sumber: Dokumen Pribadi)



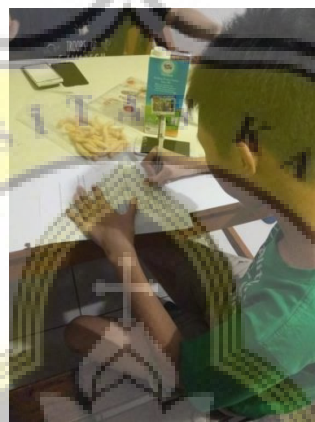
Gambar L.25 Pengisian Kuesioner 2
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar L.26. Pengisian Kuesioner 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)



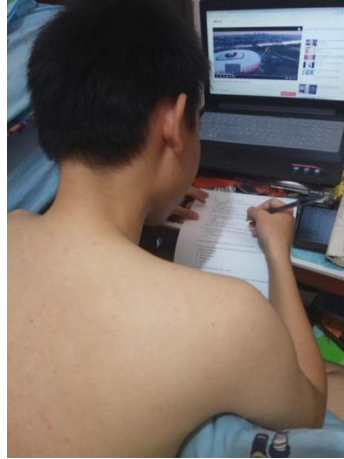
Gambar L.27. Pengisian Kuesioner 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.28. Pengisian Kuesioner 4
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.29. Pengisian Kuesioner 5
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar L.30. Pengisian Kuesioner 6
(Sumber: Dokumen Pribadi)



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2013) *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Darmaprawira, Sulasmi. (2002) *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.

Hurlock, Elizabeth B., (1993) *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*, Jakarta : Erlangga edisi kelima Kamus besar bahasa Indonesia, 2002 : 1118

Maulana, M. Arief. (2008) 50 cara cerdas menggunakan waktu. Sidoarjo: MotivasiArief.co.cc.

Purwanto, DRS. M. Ngalm. (1994). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rozaki, Zuhud. (2011) *The Big 4 In Life*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Rustan, Surianto. (2009) *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat. (2010) *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Internet

Abdurakhman, Hasanudin. (2016). *Mahasiswa, bagaimana mengatur waktu?* Diakses tanggal 21 juli 2017 dari <http://edukasi.kompas.com/read/2016/09/08/13504441/mahasiswa.bagaimana.mengatur.waktu>.

Annisa Auliani, Palupi. (2015, November). *Mau Tau Hasil Riset Google soal "Penggunaan" Smartphone di Indonesia?* *Harian Kompas Tekno*. Diakses 12 juli

2017, dari <http://tekno.kompas.com/read/2015/11/19/23084827/Mau.Tahu.Hasil.Riset.Google.soal.Penggunaan.Smartphone.di.Indonesia>

Bluesodapromo (2013). *Everything There Is To Know About "Logo Design"*. Diakses pada tanggal 20 juli 2017 dari, <https://www.bluesodapromo.com/blog/logo-design.pdf>

Detiklnet. (2010, Maret). *5 Fungsi Ponsel Bagi Orang Indonesia*. Diakses pada tanggal 2 Juli 2017 dari <http://inet.detik.com/read/2010/03/06/113319/1312621/317/5-fungsi-ponsel-bagi-orang-indonesia>

Fatimah Kartini Bohang (2015, Januari) *Ini Kebiasaan Pengguna Android di Indonesia*, diakses 12 juli 2017
Dari <http://tekno.kompas.com/read/2015/01/17/1528004/Ini.Kebiasaan.Pengguna.Android.di.Indonesia>

Keuntungan mengatur waktu (2013). Diakses tanggal 21 juli 2017 dari <http://www.kabarpintar.com/2013/08/keuntungan-manajemen-waktu.html>

Maki, Muhammad. (2017). *Mengenal macam-macam aliran style desain grafis*. Diakses tanggal 21 juli 2017 dari <http://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html>

Thompson, P. (2014, Januari). *The Adolescent brain why teenagers think and act differently*. Diakses pada tanggal 29 juli 2017 dari, http://www.edinformatics.com/news/teenage_brains.htm

Treder, Marcin. (2014) *Mobile Book Of Trend UXPin & Movade Proudly*. Diakses pada tanggal 21 juli 2017 dari <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/mobile-design-book-of-trends/>